

# El horror en el arte y su significado para el ser humano. Un estudio de caso de “Las montañas de la locura”, de H. P. Lovecraft

Romo Guitérrez, Fernando

2017

---

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/4048>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



**EL HORROR EN EL ARTE**  
**Y SU SIGNIFICADO PARA EL SER HUMANO**  
UN ESTUDIO DE CASO DE *LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA* DE H. P. LOVECRAFT

Ilustración: Detalle de la portada de *At the Mountains of Madness* por Ville Assinen



Fernando Romo Gutiérrez<sup>1</sup>

**H.P.** Lovecraft, uno de los escritores de terror contemporáneos más influyentes en la literatura después de Edgar Allan Poe, se vio en la tarea de escribir un ensayo para justificar su gusto por el género. El terror, junto con la ciencia ficción y la fantasía, carga con un estigma de ser un género de segunda, como si fuese expresión artística poco seria, o incapaz de representar el mundo de una manera que pueda conmover al espectador.

Lovecraft, en su ensayo *El terror en la literatura*, no sólo realiza un recorrido histórico en el cual se resalta su valor estilístico, sino que, además, justifica el gusto ante el género como una cualidad inherente al ser humano: “La emoción más antigua y poderosa de la humanidad es el miedo, y la clase de miedo más antigua y poderosa es el miedo a lo desconocido”.<sup>2</sup>

En ese sentido, nadie puede negar que el miedo forma parte del ser humano como una emoción, sin embargo, ¿cómo justificar el acto voluntario de buscarlo? Esto puede diferenciar las situaciones en las que uno se encuentra de manera repentina con el terror y otras en las que uno lo busca.

En la novela corta *Las montañas de la locura*, Lovecraft en boca de uno de sus personajes llamado William Dyer, responde: “Deberíamos haber sabido desde el principio que la curiosidad humana es inmortal y que los resultados que anunciamos bastarían para acicatear a otros en la eterna búsqueda de lo desconocido”.<sup>3</sup> Con esto se quiere remarcar el fuerte vínculo entre lo desconocido y el horror, en especial el tipo particular de horror del que Lovecraft es partícipe, que tiene poca relación con el miedo causado por el terror físico, sino más con el de corte psicológico.

Para nuestro autor, nacido en Providence, es la misma curiosidad la que nos dirige de manera accidental a lo que nos causa horror. Aquel acto azaroso no presenta mayor complicación al momento de explicarse, sin embargo, la verdadera paradoja

1 Licenciado por la Universidad Iberoamericana Puebla en la carrera de Literatura y Filosofía. Ha participado como presidente del consejo estudiantil de la Ibero para la organización de diversos proyectos culturales, como el Coloquio por el Día Mundial de la Filosofía. Ha participado en coloquios organizados por otras universidades a la vez de participar en revistas estudiantiles.

2 H.P. Lovecraft. *El terror en la literatura*. Introducción.

3 H.P. Lovecraft. *Las montañas de la locura*. Capítulo III.

La paradoja del horror se encuentra en contemplar aquello que nos horroriza en vez de hacernos correr automáticamente en sentido opuesto. Jordan B. Peterson explica este comportamiento como un mecanismo de supervivencia por parte de los mamíferos para no ignorar las fuentes de peligro. El magnetismo causado por aquello que nos causa horror es una manera para nuestro cerebro de mantenernos alerta y no olvidar que estamos bajo la presencia de algo que nos amenaza.

se encuentra en contemplar aquello que nos horroriza en vez de hacernos correr automáticamente en sentido opuesto.

Jordan B. Peterson explica este comportamiento como un mecanismo de supervivencia por parte de los mamíferos para no ignorar las fuentes de peligro. Bajo esta teoría, el magnetismo causado por aquello que nos causa horror es una manera para nuestro cerebro de mantenernos alerta y no olvidar que estamos bajo la presencia de algo que nos amenaza.<sup>4</sup>

A primera vista, parece paradójico el acto voluntario de autoinfundirse terror por medio del arte, entendiéndolo a esta sensación como algo adverso y poco deseable. Sin embargo, también habría que admitir que es en el arte donde se manifiesta de manera especial, en tanto que, al ser un acto representativo de la verdadera fuente de terror, el espectador se encuentra alejado de la causa verdadera de amenaza.

Además, posiblemente, el terror en la obra artística es un acto más estético de lo que realmente sería en la realidad, ya que en el arte se tiene la posibilidad de componer situaciones poco posibles pero verosímiles. En el arte, la realidad queda trastocada para privilegiar a la sensación, por lo que puede exagerarse un elemento que, de otra manera, quizá no sería considerado en cuenta.

Buscar el horror fuera del arte, en cambio, puede ser un acto intrépido, que a la vez de peligroso resulta innecesario para su disfrute. Incluso, puede argumentarse que lidiar con las consecuencias de involucrarse en una situación así pueden hacer de la experiencia un acto traumático en vez de una situación estética.

En contra, podría argumentarse que la experiencia artística es inauténtica en tanto que su relación con el objeto es de representación. Bajo este sentido se buscaría desacreditar al arte por considerarlo falso, ausente de las verdaderas características de los objetos que trata de imitar.

Habría varias formas de responder a ese cuestionamiento filosófico, tanto argumentos a favor como en contra. Por disposición

<sup>4</sup> Cfr. Jordan B. Peterson. *Maps of meaning 5. Grappling with fear.*

afectiva se responderá aquí a esa cuestión desde la fenomenología. Para ello, cabría reformular la pregunta no ya desde la realidad del objeto, sino desde la experiencia del sujeto sobre su mundo.

Para poner un ejemplo, en un asalto en el que se usa un arma de juguete en vez de una verdadera, si la persona a la que le sucede el atraco no llega a percibir la diferencia recordará la experiencia como un asunto de vida o muerte, mientras que de hecho su vida nunca estuvo en peligro.

Teniendo ese ejemplo en mente puede pensarse lo mismo del arte en relación con el horror, por lo que es más importante la forma en que el individuo experimenta a través de la obra que su validez como hecho.

Por esa razón sería interesante centrar el diálogo en identificar las técnicas que logran mejor dicho cometido de las que no lo consiguen. Incluso, sería necesario reflexionar en las diferencias que se encuentran en cada formato, pues no es lo mismo causar horror cuando sólo se cuenta con la vista que cuando se puede utilizar sonido o incluso el tacto.

Para fines de este trabajo, sólo cabe mencionar que mientras más sentidos se encuentran relacionados en la recepción de la obra es más sencillo para el espectador sentirse inmerso en el ambiente. A su vez, mientras más sentidos se hallan involucrados se tiene la desventaja de encontrar con mayor facilidad un elemento que descuadre con el sentimiento de verosimilitud.

La literatura, a pesar de ser un arte percibido por la visión, está más relacionada con el lenguaje. Siendo su límite el lenguaje, se ve mediada por la expresión lingüística, la cual en ciertas líneas filosóficas tiende a asimilarse con los mismos límites del sentido. La desventaja consiste en que es un tipo de arte que, en gran medida, depende de la imaginación y entendimiento del sujeto, por lo que no es fácil hablar de una experiencia homogénea ante una misma obra. Sin embargo, esto no significa caer en un subjetivismo en donde no se pueda mencionar característica alguna sobre el tipo de experiencia que una persona tiene, aunque para ello habría que identificar claramente los elementos narrativos relacionados con la atmósfera.

Para entender la sensación del terror cósmico de Lovecraft se sugieren las siguientes claves hermenéuticas. Como base de su terror pueden enumerarse dos características. La primera es la mención de fuerzas sobredesarrolladas externas a la humanidad. Este elemento, a la vez, se combina con la búsqueda incansable de lo desconocido. Su estilo queda retratado como un pesimismo ante las pobres capacidades del ser humano, quien se queda empujado por lo inconmensurable del cosmos.

Además, a estas características habría que agregar cuatro más que comparte con sus coetáneos, quienes formaron parte del *Círculo de Lovecraft*, las cuales son: el uso de una mitología oscura, la mención de libros arcanos, el uso de lugares decadentes y la referencia a lenguajes no humanos.<sup>5</sup>

Sobre todo, puede reconocerse a Howard Philip la creación de dioses y demás criaturas mitológicas, a las cuales sus compañeros le dedicaron mayor tiempo que él sistematizando las jerarquías entre ellas. En general, estos seres se caracterizan por contar con capacidades que sobrepasan el entendimiento humano, negando así cualquier acto de posible solidaridad con una especie que a sus ojos es irrelevante.

En cuanto al empleo de libros arcanos, puede decirse que cuadra con la ambientación del escritor, pues sus personajes suelen ser académicos bastante preparados. Éstos, por lo general, terminan por enloquecer conforme más investigan sobre los temas relacionados con la mitología. En Lovecraft, por ejemplo, se encuentra la referencia al *Necronomicón*, un libro escrito por Abdul Alhazred. Dicha pérdida de cordura funciona como piedra angular entre la búsqueda de lo desconocido y la imposibilidad de los personajes por rebasar su condición humana.

Aunque, desde la tradición gótica, a los espacios se los había caracterizado por su estado en decadencia, cabe mencionar que el *Círculo de Lovecraft* consigue establecer nuevos imaginarios colectivos. Los espacios que se utilizaban con anterioridad solían ser castillos y ruinas medievales, escenarios a los que todavía Poe recurrió. Howard Philip, al igual que sus contemporáneos, optó por narraciones que sucedían en el presente, situación que permitió sobrepasar un anquilosamiento generado por la repetición de una fórmula ya bastante gastada para el siglo XX.

Por último, la referencia a lenguajes no humanos. Esta característica es importante con relación al nombramiento de los dioses y demás criaturas mitológicas, intentando mostrar desde su nombre un cierto extrañamiento ante la cultura humana. En una carta escrita a

Duane W. Rimel, el 23 de julio de 1934, refiriéndose a la pronunciación del nombre de Cthulhu dice:

El vocablo se supone que representa un torpe intento de captar la fonética de una palabra totalmente inhumana. El nombre de la horrible entidad fue inventado por seres cuyas cuerdas vocales no eran como las del hombre, por lo tanto, no tiene nada que ver con las dotes del habla humana.<sup>6</sup>

A diferencia de Tolkien, las palabras inventadas por Lovecraft no desembocan en la creación de un idioma, sino simplemente son usadas como un elemento más que alimenta el misterio alrededor de su mitología.

Antes de hacer un estudio de *Las montañas de la locura*, quisiera recuperar los comentarios hechos por Lovecraft sobre la historia de la literatura gótica. En general, nuestro autor retoma muchos elementos de dicha tradición, aunque como se demostró con anterioridad, su grupo hizo una gran aportación al género.

Para dicho autor, el origen de las historias de terror se encuentra estrechamente ligado con la magia y aspectos rituales de las civilizaciones antiguas.

El terror cósmico aparece como un ingrediente del folclore más temprano de todas las razas, y está cristalizado en las baladas, crónicas y escritos sagrados más arcaicos. De hecho, era un rasgo prominente de la elaborada y ceremonial magia.<sup>7</sup>

Este terror, en general, se fundamenta en la personificación del entorno, el cual se considera hostil a la vez que intrigante.

La literatura gótica de la Edad Media fundamentó su escritura en leyendas ancestrales que se compartían de manera oral. Para Lovecraft, la gran producción de este periodo no es otra cosa que una sistematización por escrito de leyendas ancestrales. Menciona, por ejemplo, los Edda escandinavos, el mito de Beowulf, las historias en torno a los nibelungos, hasta las estrofas de Edmund Spenser. En este momento histórico la tarea del escritor se encuentra más relacionada con el ejercicio del archivero que con el del artista.

Por esa razón, Howard Philip sitúa el inicio del género desde la creación literaria con *El castillo de Otranto*, de Horace Walpole. Allí se encuentra lo que ahora consideramos un lugar común de las ambientaciones góticas, como lo son el castillo, las ruinas y las catacumbas. El uso de fantasmas y demás arquetipos

6 H.P. Lovecraft. *Narrativa completa*. Volumen I: 816-817.

7 H.P. Lovecraft. *El terror en la literatura*. El nacimiento de la historia de terror.

5 Cfr. Alba Vallejo Picado. *Los mitos de Lovecraft*.





Ilustración: Shoggoth por Nottsuo

sobreexplotados hacen del inicio del género un modelo que rápidamente se agotó. Dentro de los inicios también se encuentran Anna Laetitia Barbauld, Sophia Lee y Charles Brockden Brown.

En general, aquello que Lovecraft le achaca como mayor desacierto a este periodo no se encuentra en la repetición de su estructura narrativa, sino en la manera en que los narradores solían naturalizar la fuente fantástica a manera de intentar explicarla. Este tipo de explicaciones hacen del horror un elemento pasajero, como si se tratase de una máscara cuyo único objetivo es ocultar la verdadera identidad del villano.

Para Lovecraft, la cumbre de la escritura gótica se alcanza con Charles Maturin, en *Melmoth* y en Matthew Lewis, con *El monje*. Ambas causaron cierta controversia por su crudeza en las situaciones retratadas. Es bastante representativo que Balzac haya escrito una continuación en la que Melmoth encuentra una especie de reconciliación. La obra posteriormente fue reconocida por autores como Baudelaire. En cambio, *El monje* recibió reconocimiento por Lord Byron y el Marqués de Sade. A la vez que se negaban sus adaptaciones por inmorales, como le sucedió a Verdi, a quien no se le permitió hacer una adaptación de la obra por la dureza de su temática.

De la siguiente generación de literatura gótica, Lovecraft resalta su implementación de temáticas orientales, al igual que su especial cuidado en la construcción psicológica de los personajes. Entre estos escritores están Mary Shelly, Walter Scott, Arthur Conan Doyle y H.G. Wells. Sobre ellos Howard Philip acepta sus increíbles construcciones de personajes, aunque termina por admitir que, incluso en estas narraciones, hay atisbos de preferencia del hombre sobre el monstruo.

Por último, entre los escritores contemporáneos ubica a Edgar Allan Poe, Arthur Machen, Algernon Blackwood, al barón de Dunsany y a Montague Rhodes James. A sus obras las describe con un alto valor estilístico, además de actualizar elementos cuyo estereotipo se encontraba ya desvirtuado por desgaste, como es el caso del uso de fantasmas.

Lovecraft, como buen estudioso, retoma ciertos elementos que la tradición gótica había considerado durante su trayectoria artística. Entre éstos se encuentra el uso de referencias orientales y un cuidado en la construcción psicológica del personaje principal. De sus contemporáneos consigue una chispa similar para presentar ciertas novedades para el género.

Teniendo esos elementos en cuenta, puede decirse que en *Las montañas de la locura* se encuentra un diálogo con la tradición gótica a la vez que se identifican características propias de Lovecraft.

Por ejemplo, salta a la vista el intento por racionalizar la situación que el personaje principal ha vivido. En el

inicio, él asegura que no se hubiese animado a hacer pública esa información de no ser por el intento de retomar las investigaciones en el mismo lugar de la tragedia. Dicha peripecia narrativa recuerda mucho el estilo de Edgar Allan Poe. Además, la referencia que hace Lovecraft a *La narración de Arthur Gordon Pym*, del autor estadounidense, es un claro guiño a la influencia de su literatura.

Otro elemento que retoma de la tradición gótica es el uso de referencias orientales, que en este caso lo actualiza al combinarlo con su propia mitología. Lovecraft, al igual que Borges, incorporan a sus textos falsas referencias a textos inexistentes, cuyo valor se encuentra en reforzar la verosimilitud que quien narra es, en efecto, un académico y que la persona está instruida en el tema:

Aquellas escenas me recordaron los extraños y turbadores cuadros asiáticos de Nikolái Roerich, y las aún más extrañas y turbadoras descripciones de la maligna y fabulosa meseta de Leng que aparecen en el temido Necronomicón del árabe loco Abdul Alhazred. Luego tuve ocasión de lamentar haber hojeado aquel libro monstruoso en la biblioteca de la facultad.<sup>8</sup>

La referencia a Nikolái Roerich cumple una función de verosimilitud por compartir con el narrador la profesión de geología, a la vez de entregar por medio de su pintura una representación visual del espacio descrito por Lovecraft.

El Necronomicón será una referencia constante cuando se describa a los antiguos, las criaturas congeladas que encuentran, para dar a entender que aquellos monstruos no forman parte de una nueva amenaza, sino de una vieja amenaza desconocida para muchos.

Este elemento es fundamental para entender el sentido del terror en Lovecraft, el cual se encuentra enteramente ligado al conocimiento.

El conocimiento tiene en Lovecraft la forma más excelsa de catársis [*sic*]: es, en primer lugar, la única razón para no renunciar a la existencia, pero es, a su vez, precisamente, la razón que conduce al abandono de la misma.<sup>9</sup>

Esta paradoja expresa el sentido profundo de la contradicción planteada en la literatura de Howard Philip, quien se da cuenta de que las cosas por las que vivir, muchas veces nos terminan matando. Tal aspecto irracional de la vida fue planteado de manera similar por el filósofo alemán Friedrich Nietzsche.

8 H.P. Lovecraft. *Las montañas de la locura*. Capítulo I.

9 César Guardé Paz. *Edición crítica de Nietzscheanismo y realismo de H.P. Lovecraft*: 11.

En Lovecraft la negación del cambio humano se encuentra estrechamente ligada al contraste con las otras especies, situando así al hombre siempre por debajo de ellas

Ambos pensadores comparten un escepticismo ante la razón como fundamento que pueda expresar la realidad de manera completa. En Lovecraft dicha situación se encuentra en el acercamiento a la locura mientras más se conoce, poniendo en evidencia el aspecto inconmensurable del conocimiento. En Nietzsche esto puede quedar expresado en su división del arte griego entre lo apolíneo y lo dionisiaco, lo que representa, según Nietzsche, el espectro de la expresión humana en tanto que uno significa su intención de dominio sobre el mundo de manera racional, mientras que el otro expresa el aspecto desenfrenado, bello e irracional de la vida. Ambos aspectos no son pensados como polos contrapuestos, sino como parte de una unidad cíclica en la que el ser humano se encuentra.

Nietzsche, al igual que Lovecraft, manifiesta un cierto pesimismo ante la situación de vida en que el ser humano se encuentra. En Nietzsche eso queda explicado desde una decadencia cultural. Posteriormente, en su obra adulta propondrá un escape de esa condición por medio de la transformación de los valores y del ser humano.

El hombre tendría que usar el arte como un elemento que señale la lucha interna por superarse a sí mismo y convertirse, de facto, en el ideal que se tiene sobre el mismo hombre. De manera artística, las expresiones consiguen un carácter heroico en el que se busca explotar el contraste a favor del ser humano.

El pesimismo de Lovecraft parte, por otro lado, en saberse insignificante en comparación con la bastedad del cosmos. Esta sensación crece en sus personajes conforme conocen más. En su literatura poco se podría

hablar sobre un cambio de condición, pues no sólo se enfrenta a la autosuperación, sino también a la superación de razas a las que a sus ojos no somos otra cosa que simios con ropa.

Nos llamó la atención ver, en algunos de los relieves más tardíos y decadentes, un mamífero primitivo de andares vacilantes, utilizado a veces por los que vivían en tierra como comida y otras como un bufón gracioso, cuyos rasgos vagamente simioscos y prehumanos eran indudables.<sup>10</sup>

En Lovecraft la negación del cambio humano se encuentra estrechamente ligada al contraste con las otras especies, situando así al hombre siempre por debajo de ellas. En el capítulo diez de *Las montañas de la locura* se acepta la posibilidad de que la cultura de dichas razas también vaya en debacle, sin embargo, no se niega que su arte degenerado sea más complejo que el nuestro.

En conclusión, puede decirse que en Lovecraft no cabe el espacio de una transvaloración para no poder potencia en la ambientación. Howard Philip esquivó así uno de los errores de las generaciones románticas anteriores, que era la predilección del humano sobre el monstruo. Ese cambio, en esta medida, hace de sus villanos algo memorable, pues no son piñatas a las que se le buscan destrozar, sino personajes autónomos que muchas veces suelen tener una cultura más desarrollada que la humana.

10 H.P. Lovecraft. *Las montañas de la locura*. Capítulo VII.

## Referencias

- Ghodrati, Negin (2013). *The Creation, Evolution and Aftermath of Lovecraftian Horror*. Oslo: University of Oslo.
- Gómez Alonso, Modesto (2012). "H. P. Lovecraft: creencia estética y asentimiento intelectual". *Taula, quaderns de pensament*: 141-152.
- Guarda Paz, César (2006). "Edición crítica de Nietzscheanismo y realismo de H.P Lovecraft". *Dilema. Revista de Filosofía*: 5-18.
- Hull, Thomas (2006). "H.P. Lovecraft: a Horror in Higher Dimensions". *Math Horizons*: 10-12.
- Lovecraft, Howard Philip (2017). *El terror en la literatura*. Austral. Digital.
- \_\_\_\_\_. *Las montañas de la locura* (2014). Digital.
- \_\_\_\_\_. *Narrativa completa* (2006). Volumen I. España: Valdemar.
- Nietzsche, Friedrich. *El nacimiento de la tragedia*. Alianza editorial, n.d. Digital.
- Peterson, Jordan Bernt (1999). *Maps of meaning. Grappling with Fear*.
- Vallejo Picado, Alba (2013). "Los mitos de Lovecraft". *I Congreso sobre arte, literatura y cultura gótica urbana*. España: Universidad Autónoma de Madrid: 151-160.



